RETROEDICOLA
VIDEOLUDICA
Giugno 2015
COPIA GRATUITA
PRESENTA...
ZZAP!
SPECIALE
TRENT'ANNI DI SUCCESSI
OLIVER FREY
& ROGER KEAN
INTERVISTA ESCLUSIVA AI
CREATORI DI ZZAP!
STORIE DI REDAZIONE...
LO STAFF ITALIANO SI RACCONTA
ZZAP!RAINE
QUANDO IL MITO INCONTRA
L'EMULAZIONE ARCADE!
CON ARTWORK ORIGINALI DEL MITICO "OLI"
GLI ANNI DELLA "NEWSFIELD LTD"
L'ALTRA FACCIA DI ZZAP!
A CURA DI
MAURO CORBETTA
& LUCA ANTIGNANO

EDITORIALE

Maggio 1985. Nelle edicole inglesi compariva “Zzap!64”, esattamente 30 anni fa. Ed ho solo duecento parole per scrivere di questa storica rivista, delle sue pagine colorate così vive da avere un’anima e dei suoi personaggi leggendari nati per scrivere, sempre ricchi di idee e di un’autentica passione per i videogiochi. Ragazzi che, con quella genuina voglia di cambiare ed andare contro alle mode ed ai soliti schemi, ci hanno dimostrato che non c’è creatività senza sogni e libertà.

Ci sono stati anche giorni di lacrime, rabbia e dolore. Ma loro, che credevano in un ideale, hanno sempre trovato il modo per vincere e per scrivere sempre quello che pensavano. Per tutti quelli come noi, nati con Zzap!, ma anche per quelli che lo hanno dimenticato, dovevamo scrivere ancora... creare un nuovo numero speciale che avesse in copertina sia il glorioso blasone, sia un bellissimo dipinto di Oliver Frey.

Ma l’hai capito o no? Non siamo solo dei “fan irriducibili” che con i nostri progetti abbiamo tenuto in vita Zzap! per tutti questi anni. Siamo anche dei moderni Peter Pan. La nostra “Isola che non c’è” si chiama Zzap! e, per tornarci come si deve, abbiamo scomodato tutti i suoi “abitanti”. Sì... abbiamo rotto le scatole a tutti: dalle fervide menti che partorirono la rivista, Roger Kean e Oliver Frey, fino al disperato staff dell’edizione italiana!

Sì... siamo stati sfrontati, ma ne è valsa la pena. Grazie per averci sopportati!

Mauro Corbetta

SOMMARIO

COLOPHON

Supplemento a “RetroEdicola Videoludica” N° 3 (6/2015) - **Progetto editoriale:** RetroEdicola Videoludica (*www.retroedicola.it*) e Associazione Culturale Retrocampus (*www.retrocampus.it*)
Direttore Esecutivo: Luca Antignano - **Redazione**: Giorgio Baratto, Paolo Besser, Giancarlo Calzetta, Mauro Corbetta, Bonaventura Di Bello, Stefano Ferrari, Antonello Iannone, Alberto Rossetti, Fabio Rossi, Carlo Santagostino, Liliana Vitalini - **Grafica e layout**: Luca Antignano - **Ringraziamenti**: Dilyar Barat, Oliver Frey, Robert Grechi, Roger Kean, Andrea Pastore, Andrea Pierdomenico, Federico Salerno, Mauro Spadazzi - **Contatti**: *mauro.corbetta@gmail.com*

NEWSFIELD: GLI ANNI AD 8 BIT

Dalla brughiera inglese alla conquista del mercato editoriale e videoludico mondiale. Una retrospettiva sulla casa editrice che, più di ogni altra, ha rivoluzionato il modo di trattare i videogiochi e gettato le basi per il giornalismo videoludico moderno.

di Luca "MADrigal" Antignano

Questa storia ha origine in una piccola provincia contadina nell'Inghilterra al confine con il Galles, di cui probabilmente nessun lettore avrà mai sentito parlare: lo Shropshire. Viceversa per molti videogiocatori "stagionati", il nome del piccolo paesino medievale di Ludlow suona già un po' più familiare. E nel mio caso, quel luogo ispira un sentimento di profondo rispetto, ma forse potrei anche dire di religiosa venerazione.

Nel 1983, quando ancora giocavo con le costruzioni "Lego" e gli home computer iniziavano timidamente a fare la comparsa nelle case degli Italiani più abbienti, a Ludlow veniva fondata una piccola, anzi minuscola società impegnata nella vendita di videogiochi per corrispondenza.

Dietro il nome Newsfield Ltd si celavano le fervide menti di tre persone: i fratelli Franco ed Oliver Frey, nati a Zurigo da genitori di cultura italiana, e Roger Kean nato nei pressi di Birmingham, ad appena un'ora di macchina dallo Shropshire. Oliver e Roger si erano conosciuti alla fine degli anni '60 a Londra, dove frequentavano una scuola di cinema. Roger era già un grande appassionato di fotografia, mentre Oliver aveva sviluppato fin da piccolo un particolare talento per l'arte fumettistica.

Durante gli anni '70 i due vantavano già importanti collaborazioni con

etichette cinematografiche e case editrici britanniche, tra cui vale la pena citare il fumetto "Dan Dare - Pilot of the Future" di cui Oliver era un grande fan da bambino. Roger invece si manteneva lavorando presso la BBC di Londra come assistente alla produzione di film.

L'amore improvviso di Oliver per la piccola cittadina medievale dello Shropshire, che scelse come sua dimora, fu il primo passo verso la nascita della piccola casa editrice. Oliver venne presto raggiunto dall'amico Roger e dal fratello Franco, che nel frattempo aveva stretto un accordo con una società tedesca specializzata nella distribuzione di videgiochi per il neonato home computer di casa Sinclair: lo ZX Spectrum.

▲ Oliver e Roger ai tempi del catalogo "Crash Mail O

LA NEWSFIELD LTD.

Nella prima metà del 1983 i tre registrarono la "Newsfield", finalizzata alla vendita di videogame per corrispondenza in tutto il Regno Unito. Ciascuno aveva un compito ben preciso: Franco avrebbe tenuto i contatti con la Germania e si sarebbe occupato dell'importazione e distribuzione, Roger avrebbe predisposto ed impaginato il catalogo dei titoli, ed infine Oliver avrebbe realizzato le illustrazioni per abbellirlo e, naturalmente, il logo. Il nome scelto fu "Crash".

Il catalogo era unico nel suo genere, sia per aspetto che contenuti. Inoltre vantava un elemento particolarmente innovativo ed inusuale in quanto non conteneva solamente il listino prezzi: i giochi erano corredati da vere e proprie recensioni scritte direttamente dai videogiocatori. Questi erano ragazzini che acquistavano i video-

game tramite il catalogo e poi inviavano le proprie valutazioni alla Newsfield (probabilmente in cambio di altri giochi in omaggio).

Inoltre, poiché i supporti a quel tempo erano spesso sprovvisti delle belle scatole ed illustrazioni a cui oggi siamo abituati, i giochi venivano raffigurati, (o forse è meglio dire "raccontati") dagli accattivanti disegni che Oliver realizzava.

Si trattava di illustrazioni molto potenti e a tratti violente, ricche di tensione e quasi sempre ispirate alla fantascienza, all'horror, alla guerra, alla lotta libera o all'arma bianca. Queste tematiche avrebbero caratterizzato il percorso artistico di Oliver nei successivi anni della sua carriera.

Il catalogo divenne subito popolare e non passò inosservato tra le case editrici britanniche, non solo per via della qualità dei testi e delle illustrazioni, ma anche grazie alle innovazioni introdotte dai suoi geniali autori.

Order"

Nell'autunno del 1983 l'editore WHSmith si offrì di finanziare la trasformazione del catalogo in una vera e propria rivista dedicata ai videogiochi. Per gli infaticabili Franco, Oliver e Roger era un'occasione da non perdere.

Forti dell'esperienza acquisita con la produzione dei primi cinque cataloghi, i tre si misero subito al lavoro, intenzionati a realizzare un favoloso primo numero per il Natale dello stesso anno. Il caso ha poi voluto che WHSmith dichiarasse bancarotta subito prima di mandare in stampa la rivista, costringendo gli autori a correre ai ripari e trovare un finanziatore a cui proporre il progetto.

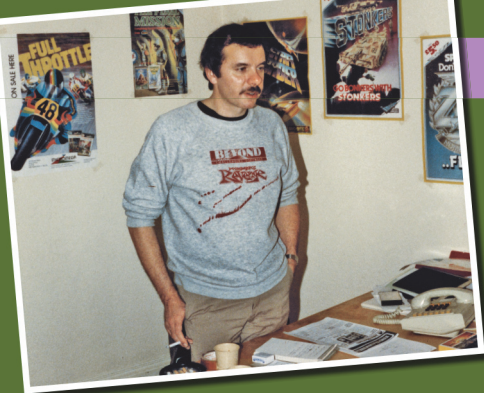
CRASH: DA CATALOGO A RIVISTA

Il primo numero di "Crash" vide la luce nel Febbraio 1984. Il nome ed il logo erano stati "riciclati" dal catalogo ed i contenuti erano curati dall'infaticabile trio e da un *teenager* di Ludlow, Matthew Uffindell. La gerarchia del *team* intanto era cambiata ed aveva assunto la struttura di quella delle case editrici: Roger era il direttore esecutivo, Oliver il responsabile artistico, Franco il consulente editoriale.

Tra i redattori figurava il nome di un personaggio avvolto nel mistero: Lloyd Mangram. Una persona talmente sconosciuta... da non esistere nemmeno! Si trattava di uno pseudonimo con cui editore e redattori pubblicavano, di volta in volta, i propri articoli mantenendo l'anonimato.

A quel tempo erano poche le riviste inglesi ad occuparsi esclusivamente di videogiochi. E quelle che lo facevano, impiegavano giornalisti un po' troppo maturi e "seriosi", che scrivevano in modo poco adatto al pubblico di ragazzini che invece costituivano la gran parte del mercato videoludico britannico. Per questo motivo Crash era in controtendenza: le recensioni venivano scritte "dai *teenager*, per i *teenager*". Lavorare con i ragazzini presentava tuttavia un piccolo problema... erano incontrollabili e dicevano sempre la verità!

E qui va fatta una premessa. Nonostante i *videogame* fossero sviluppati con budget molto ridotti e spesso da un unico programmatore, già da quegli anni le case produttrici investivano parecchio denaro nella promozione dei propri titoli. Le *major* acquistavano i migliori spazi pubblicitari sulle riviste di settore, e in qualche modo si aspettavano (e talvolta pretendevano) che i redattori descrivessero i giochi come capolavori imperdibili. Questo accadeva un po' in tutte le testate giornalistiche, mentre su Crash i giovanissimi redattori non si mettevano scrupoli a demolire completamente videogame magari blasonati ma di pessima qualità.

Questa ricerca di verità divenne una sorta di "grido di battaglia" per Crash, che dovette più volte affrontare violente critiche da parte della stampa specializzata e delle case produttrici di giochi. La situazione divenne via via più tesa e vide infine la Newsfield in tribunale in un contenzioso contro la ECC Publications, allora casa editrice della rivista "Sinclair User". La vicenda vide la Newsfield soccombere e pagare una salatissima multa, che ebbe non poco impatto sulle

◄ Roger nella mitica redazione Newsfield a King's Street (1985)

sue già precarie finanze.

Per la valutazione dei giochi, con Crash venne inaugurato un criterio che poi si sarebbe rivelato seminale per molte altre riviste anche al di fuori dell'ambito videoludico. Ogni aspetto del *videogame* veniva analizzato separatamente: su grafica, sonoro, giocabilità, rapporto qualità/prezzo ed altri fattori veniva assegnato un valore percentuale che poi confluiva nel "voto finale". Quando questo superava una certa soglia (normalmente il 90%), al gioco veniva assegnata una sorta di "medaglia" a testimoniarne la qualità. A pensarci bene, chi di noi non ha mai visto questo tipo di valutazioni e "bollini" sui moderni siti web dedicati ai *videogame*?

MAGGIO 1985, ARRIVA "ZZAP!64"

Forti del successo di Crash, all'inizio del 1985 alla Newsfield si decise di espandere l'offerta editoriale e di dedicarsi anche al crescente numero di possessori dell'antagonista dello Spectrum, cioè il Commodore 64. Il progetto editoriale seguiva lo stesso schema della rivista "sorella", ma con alcune aggiunte che, col tempo, lo avrebbero reso un'autentica icona.

Dapprima venne assoldato un direttore di esperienza, quel Chris Anderson che già aveva gestito con successo la rivista "Personal Computer Games". Questi si presentò con un'idea alquanto bizzarra: organizzare un concorso tra i migliori videogiocatori britannici, mettendo in palio due posti di lavoro da redattore nella nascente rivista. Naturalmente l'idea venne vista con grande entusiasmo dal trio Newsfield.

Il vincitore della competizione era Julian Rignall, già famoso tra i ragazzini britannici in quanto detentore di molti record di *videogame*. Era una sorta di "mago" dei computer, peraltro anche di bell'aspetto e questo lo rendeva molto ambito dalle ragazzine. Insieme a Gary Penn, secondo classificato nella competizione, e a Bob Wade, ex redattore di Personal Computer Games, venne costituito il primo nucleo della redazione di "Zzap!64".

Ancora una volta la Newsfield lanciava il proprio messaggio: se tre normali ragazzini di provincia diventano giornalisti e scrivono perfino meglio di "colleghi" più affermati e blasonati... forse tutti possiamo diventarlo?

Per accrescere il "mito" dei tre giovani redattori, sulla rivista venivano spesso pubblicate le loro fotografie mentre lavoravano in redazione oppure alle prese con qualche videogioco. Per completare l'opera, le loro facce diventarono il "marchio di fabbrica" della rivista tramite un artifizio che sarebbe poi passato alla storia: Oliver fu incaricato di realizzare tre ritratti di ciascun redattore, rappresentandoli in altrettanti stati d'animo: entusiasti, indifferenti o delusi. Le cosiddette "faccine di Zzap!" avrebbero accompagnato gli articoli nel giornale, mostrando chiaramente quanto i redattori avessero apprezzato il *videogame* in questione.

Zzap!64 era dunque una fusione di tanti elementi che concorrevano ad uno stile inimitabile seppure imitatissimo: copertine graffianti disegnate in esclusiva da uno dei migliori illustratori di quel periodo, giornalisti che parlavano la stessa "lingua" dei lettori, contenuti chiari, diretti e taglienti in articoli sospesi tra il goliardico ed il tecnico, ed infine la fusione con i fumetti tramite l'uso di "faccine" sorridenti o arrabbiate sparse qua e là. Insomma già nel 1985 potevamo assaporare quello che oggi vediamo ovunque su internet, a cominciare dai "blog" per arrivare al fenomeno "youtuber", ma potrei dire anche sul 99,9% dei siti web semi-professionali.

Le rubriche di Zzap!64 erano del tutto simili a quelle che già avevano decretato il successo di Crash e che sarebbero poi state riprese nelle successive riviste Newsfield: le antepri-

me sui giochi di prossima uscita e le recensioni di quelli già in commercio, la posta dei lettori, le classifiche, le mappe e le soluzioni o le famigerate "poke" per avere le "vite infinite" nei *videogame* più ostici.

Tutta questa similitudine tra Crash e Zzap!64 naturalmente creò dei dissapori nella comunità dei fan dello Spectrum, che si sentivano "traditi" dalla loro casa editrice e temevano che il successo del C64 avrebbe decretato la morte prematura del proprio *home computer*. Insomma la "guerra delle console", iniziata ai tempi di Atari 2600 e Intellivision, proseguiva ora sulle pagine delle due riviste Newsfield.

Il successo di Zzap!64 andò oltre ogni più rosea aspettativa per gli autori. Ogni giorno arrivavano in redazione centinaia di lettere con i contenuti più disparati, incluse recensioni da ragazzini aspiranti redattori, mappe e trucchetti per risolvere i giochi, e addirittura dichiarazioni d'amore per le giovani "star". E poi arrivò il successo internazionale grazie all'accordo con l'editore "Edizioni Hobby" di Milano per pubblicare la rivista anche in Italia con il nome abbreviato di "Zzap!" Ma questa è un'altra storia...

Nonostante il successo, il personale di Zzap!64 si sentiva spesso troppo "stretto" nella piccola Ludlow, nonostante l'impegno profuso da Roger e Oliver, che facevano di tutto per cercare di farli sentire come in una piccola famiglia. Durante i suoi sette anni di attività a Ludlow, la Newsfield vide cambiare più e più volte il proprio staff. Tanti ragazzi iniziavano la carriera su Crash e Zzap!64 e, dopo poco tempo, andavano a lavorare presso riviste concorrenti e possibilmente in città più grandi e vivaci.

AMTIX! E LA FINE DELL'ERA 8 BIT

Ad appena sei mesi di distanza dal lancio editoriale di Zzap!64, la Newsfield cercò di "chiudere il cerchio" del mondo *home gaming* con una rivista dedicata all'altro computer di origine inglese, che sembrava promettere bene: l'Amstrad CPC.

Il primo numero di "Amtix!" venne pubblicato nel Novembre 1985, anticipato dal "numero zero" dato in omaggio con Crash e Zzap!64 del mese precedente. Il nome del giornale era decisamente poco riuscito e sembrava quasi presagire un futuro fiasco commerciale. L'Amstrad CPC vendeva pochissimo in Regno Unito, la rivista vendeva ancora di meno e dopo appena diciotto mesi di attività fu ceduta ad un altro editore.

Ma quello dei videogiochi era oramai un business con fatturati importanti ed alla Newsfield non si fecero scappare l'occasione di buttarsi nella mischia ed avviare una propria casa di produzione di *videogame*. La "Thalamus", operativa tra il 1986 ed il 1993, pubblicò capolavori indimenticabili del calibro di "Sanxion", "Armalyte", "Hawkeye" e "Creatures" su C64, Spectrum e Amiga.

Con l'avvento dei computer a 16-bit la Newsfield diresse la propria attenzione ai nuovi arrivati Amiga ed Atari ST e poi alle console Sega e Nintendo, ma anche ad un pubblico più vasto tramite la rivista *horror* chiamata "Fear". Alla fine del 1991, a causa di problemi finanziari, la Newsfield chiuse i battenti e le mitiche Crash e Zzap!64 vennero rilevate dalla "Europress Impact", dove sarebbero rimaste vive ancora per un anno prima dell'inevitabile fine dell'era ad otto bit.

Nonostante la breve vita editoriale, oggi tutti godiamo i benefici dell'eredità culturale lasciataci della Newsfield: tutti sappiamo di potere avverare i nostri sogni tramite impegno e dedizione.

D'altronde se un semplice ingegnere edile come me è riuscito a diventare game designer, editore web, giornalista e grafico multimediale... forse tutti possono riuscirci, no?

Lo staff Newsfield festeggia la nascita della nuova rivista: "Zzap!64" ►

OLIVER FREY ROGER KEAN

Nella festosa e colorata cornice del "Milan Games Week 2014" abbiamo incontrato i geniali creatori di "Zzap!" con cui abbiamo fatto due chiacchiere ed un salto indietro nel tempo.. lungo 30 anni!

di Mauro Corbetta e
Luca "MADrigal" Antignano

L'ANTEFATTO

In una tiepida giornata dell'autunno 2014, ricevo una telefonata dal buon vecchio Federico Salerno di Gamescollection.it. Mi dice di avere invitato Oliver Frey e Roger Kean come ospiti d'onore al padiglione "Retrogames" presso il prossimo "Milan Games Week". Non posso credere alle mie orecchie... i miei miti di ragazzino vengono in Italia per un retro-evento già di suo da non perdere?
Dieci minuti dopo avevo già prenotato i biglietti per l'aereo per me ed Elio, mio compagno di scorribande videoludiche e fan accanito di Zzap!
Finalmente a Milano, ospite dei mitici Mauro e Moira Corbetta, non mi lascio scappare l'occasione di fare amicizia con i due "guru" e gli chiedo di concederci un'intervista per i lettori di "Retroedicola". Ecco come è andata.

Luca "MADrigal" Antignano

L'INTERVISTA

MAURO: Scusate ho un po' d'emozione perché siete due leggende e insomma... sono un po' emozionato!

ROGER: Siamo due leggende? Davvero?

MAURO: Sì, eccome! Iniziamo con una domanda semplice. Come vi siete conosciuti?

OLIVER: Ho incontrato Roger alla "London Film School" nel '69 e dopo abbiamo lavorato insieme qui e là. Alla fine, grazie a mio fratello (ndr: Franco Frey) che ha avuto l'idea di vendere i giochi per lo Spectrum, abbiamo avviato una ditta di "mail order" (ndr: vendita per corrispondenza). Facevamo proprio i cataloghi.
Così siamo stati incoraggiati ad avviare una rivista come si deve, mensile. Questo è stato reso possibile dal fatto che avevamo già la nostra ditta, la "Newsfield". E così è nata la nostra prima rivista, "Crash".
Poi siccome non è andata affatto male, abbiamo avviato una seconda rivista, "Zzap!64" per il Commodore, e dopo ci sono state le altre riviste come "The Games Machine" che era multi-formato, poi "Amtix!" per l'Amstrad, e dopo alla fine abbiamo lanciato una rivista che si chiama "Fear" - cioè "paura" su fantascienza, horror e cose del genere.

ROGER: Ma sulla rivista c'era anche altro: articoli e recensioni su film, libri e poi storie brevi che le persone ci inviavano. Erano scrittori horror molto conosciuti che scrivevano esclusivamente per "Fear".

LUCA: La rivista è ancora in produzione?

ROGER: No, la rivista ha chiuso i battenti insieme alla Newsfield.

LUCA: È stato nel periodo in cui "Zzap!64" ha chiuso e poi riaperto dopo tre mesi?

ROGER: Esatto. E così abbiamo creato la "Impact Magazines" (ndr: casa editrice fondata da Roger Kean, Oliver Frey e Jonathan Rignall). Praticamente è come se le riviste fossero state "chiuse per ferie" giusto per un paio di mesi. La Impact poi ha vissuto per circa due anni e mezzo.

Il castello di Ludlow ▲
visto dalla casa di Oliver e Roger

LUCA: Avevate cambiato anche la redazione in quella circostanza?

OLIVER: Sì, quasi completamente. Certi erano rimasti, ma tanti sono spariti per andare a Londra perché è una città molto più grande... Sai, quando si è giovani piace vivere nelle grandi città piuttosto che in quelle medievali haha! (ndr: il riferimento è alla piccola cittadina di Ludlow, dove aveva sede la Newsfield).

LUCA: Piuttosto a Ludlow ci avete sempre vissuto? Raccontateci qualcosa... Che posto è?

OLIVER: Mah, è una cittadina medioevale, esiste dagli anni 1.000 e qualcosa.

ROGER: È una cittadina normanna costruita su una griglia di tipo romano.

OLIVER: Ha un castello piuttosto grande ed è diventata un po' più moderna, naturalmente col tempo. È bella e adesso è una città di 10.000 abitanti.

ROGER: Sì, praticamente è cresciuta grazie alla Newsfield hahaha!
Vorrei tornare sul discorso dei cataloghi "mail order" con le recensioni. Le recensioni sono oggi fondamentali per la promozione e vendita dei giochi. Ma al tempo in cui fondammo "Crash", era completamente diverso ad essere sinceri. Tutte le riviste di settore erano molto aride, tecniche, recensivano i giochi tramite redattori professionisti che trattavano l'argomento in modo troppo serio. E a noi sembrava un modo sbagliato di farlo.
Così abbiamo pensato: "Tutto sommato abbiamo già iniziato a vendere giochi tramite un sistema porta-a-porta. Allora possiamo dare incarico a dei giovani videogiocatori, ragazzi di 14-17 anni, e a ciascuno diamo tre giochi da recensire".
Ci arrivavano recensioni ogni giorno! Ciascuno di loro doveva giocare a fondo e poi compilare dei fogli scrivendo le proprie impressioni sulla grafica, sulla giocabilità e sull'originalità del gioco, ma anche sull'uso del colore... beh d'altronde erano giochi per Spectrum haha! E anche con le riviste successive poi abbiamo mantenuto lo stesso schema, e devo dire che è andata abbastanza bene.

LUCA: Oggi ho avuto, per la prima volta, la possibilità di confrontare "Crash" con "Zzap!64" ed ho appurato che graficamente si somigliano, lo stile e la struttura sono gli stessi. Tuttavia il sistema di valutazione è diverso così come le pagelle. In "Zzap!64" c'erano per esempio le caricature dei redattori e su "Crash" no. L'idea delle caricature è venuta già all'inizio del progetto?

OLIVER: Si in realtà "Zzap!" è stato avviato da un editore diverso, che aveva portato idee proprie e nuove. Per questo motivo anche le recensioni hanno un aspetto diverso sulle due riviste.

ROGER: L'editore voleva recensioni amichevoli, se possiamo dire così. In precedenza era stato editore di "Personal Computer Games", che era pubblicato dal colosso olandese "VNU". In realtà "VNU" è il nome odierno, al tempo era "International Magazine Publishing" e possedeva appunto "Personal Computer Games" con Chris Anderson come editore.
Lui venne da noi un giorno e ci propose di fare una rivista con quel formato, ma sul Commodore 64. Aveva avviato una selezione tra i migliori videogiocatori alcuni mesi prima di lasciare "Personal Computer Games" ed i tre migliori risultarono Gary Penn, Julian Rignall e Michael "Bob" Wade. Loro divennero i primi nomi di punta in pianta stabile. Insomma... ecco com'era andata!

LUCA: Mi pare di ricordare che Julian Rignall poi

in queste pagine: "Katakis", "Green Beret" e "Beyond the Forbidden Forest"

abbia avuto un ruolo presso “IGN” (ndr: “Imagine Games Network”), è giusto?

ROGER: Sì, è successo più avanti. Dapprima avevamo avuto Gary Penn come editore e Julian Rignall come suo assistente. Quando Gary lasciò la rivista, Julian divenne editore per qualche mese, prima di trasferirsi a Londra per lavorare presso “Computer and Video Games” (ndr: nota in Italia come “C+VG”), mi pare dopo circa quattro anni a Ludlow. Londra era decisamente più attraente per lui!

LUCA: Insomma ha sentito il richiamo di Londra... come si suol dire: “London Calling”, no?

ROGER: Haha! Sì, lui era londinese infatti anche se si era trasferito nel Galles. Poi lavorò su “C+VG” e poi fondò “Mean Machines”, prima di diventare una star della TV.

LUCA: “Mean Machines”? Non era quella trasmissione televisiva in cui delle macchine-robot radiocomandate venivano fatte combattere? Credo fosse uno show prodotto in Olanda.

ROGER: Non ricordo molto bene, ma lui era il direttore di una rivista dedicata alle console...

MAURO: Sì, io mi ricordo io di “Mean Machines”, era una rivista dedicata alle console SEGA, l’editore era la EMAP!

ROGER: Esatto, quella rivista. E poi faceva una trasmissione in TV in cui venivano recensiti i videogame. Ed era una vera pop-star! Poi è andato in America e non sembra intenzionato a tornare in Europa.

LUCA: Vi sentite ancora?

ROGER: Non proprio, sentiamo invece spesso suo fratello Jonathan.

LUCA: C’è qualcuno del vecchio staff con cui siete ancora in contatto? Persone simpatiche con cui vi fa piacere scambiare due chiacchiere ogni tanto?

ROGER: Sì certo, per esempio Gary Penn, ora vive a Dundee in Scozia. È come una “Silicon Valley” dei videogiochi in Gran Bretagna...

OLIVER: ...e Gary fa il game designer lì! Ma poi sentiamo anche altri vecchi amici.

ROGER: Sono tutti vecchi amici che ora hanno sui 40-50 anni, li sentiamo anche su Facebook di frequente.
Ora vi racconto un aneddoto. Sapete, c’è questa società che un tempo si chiamava “Pitbull” e faceva giochi per la “Epyx” (ndr: si riferisce alla “Pitbull Syndicate”, ora “Midway Games Newcastle”). Stanno in Inghilterra ed uno dei titolari è un ex lettore di “Zzap!” e si chiama Robert Thoughton. Ha messo in piedi la società in circa tre anni ed ha voluto che tutti i membri dello staff avessero la il proprio ritrattino in stile “Zzap!”

OLIVER: E così ogni volta in cui viene assunta una nuova persona nello staff, mi mandano una sua fotografia e io ne disegno il ritrattino haha!

ROGER: Quanto personale hanno ora? Cinquanta membri?

OLIVER: Negli ultimi due anni ho fatto almeno 120 ritratti! Poi c’era un’altra compagnia in America, la “EA Mythic”, che poi ha chiuso. Era diretta da un inglese che tempo prima era un assiduo lettore di “Crash”. Anche lui ebbe questa idea di avere i ritrattini per tutto il suo staff. E così mi diede l’incarico e, prima che chiudesse, ne avevo disegnati un centinaio.

◄ Il favoloso padiglione dedicato all’arte di Oliver

LUCA: Ti diverte ancora fare queste caricature? Poi scusa noi in Italia le abbiamo sempre chiamate "caricature" ma capisco che sia più giusto chiamarli "ritratti".

OLIVER: Beh sì, pensa che su Facebook molti mi chiedono di fargliele, e per 40 sterline hanno il loro ritratto personalizzato e tanti lo usano per il proprio profilo.

MAURO: Volevo farvi un'altra domanda sulle riviste. Per l'edizione italiana di "The Games Machine" e di "Zzap!" avete avuto qualche influenza, oppure gestivate solamente i diritti?

ROGER: Mi pare di no. Difatti non gestivo io quella parte della società, se ne occupava Franco, il fratello di Oliver, era lui che discuteva con non-so-chi in Italia.

LUCA: Al tempo si chiamava "Edizioni Hobby", poi è diventata "Xenia".

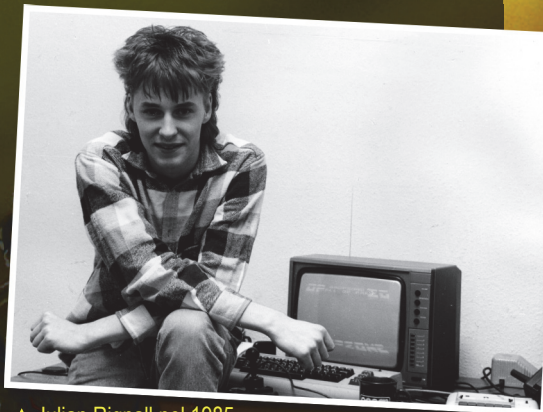
ROGER: Comunque no, non avevamo agenti in Italia. Per quello era sufficiente Franco e loro erano contenti di trattare con lui.

OLIVER: Noi mandavamo in Italia il materiale che chiedevano, prendendolo dalle tre riviste inglesi (ndr: "Crash", "Zzap!64" e "Amtix!"). I redattori italiani poi potevano usare le recensioni originali oppure rifiutarle e scriverne di nuove.

LUCA: Parlando di "Amtix!", c'è da dire che qui è sconosciuta, anche perché l'Amstrad non ha venduto tanto qui in Italia...

ROGER: Sai, l'Amstrad CPC e lo Spectrum hanno venduto moltissimo in Francia. Un po' anche in Germania in effetti.

LUCA: L'Amstrad era originaria della Gran Bretagna, giusto?

ROGER: Sì ma per qualche strana ragione il CPC divenne popolarissimo in Francia, addirittura più che in Inghilterra. E quando la versione dello Spectrum rimarcata Amstrad (ndr: si riferisce allo "Spectrum +2") entrò nel mercato, questa venne in qualche modo inserita sotto l'egida della Amstrad in Francia e dubito che abbia venduto molto nelle altre nazioni. Conosco

▲ Julian Rignall nel 1985

una persona in America, che riuscì ad avere uno di quegli Spectrum già da bambino. Non era molto popolare da quelle parti, anzi per niente!

LUCA: Sapete che qui in Italia c'erano editori che vendevano delle cassettine pirata, in edicola, contenenti giochi per Commodore 64 sul lato A, e Spectrum o MSX sul lato B? Costavano pochissimo ed avevano tantissimi giochi dentro? Ma non c'era niente riguardo l'Amstrad...

ROGER: Sì lo avevo sentito dire. Ma poi sai, Spectrum e CPC avevano molto in comune, anche se poi non c'era compatibilità tra i due.

LUCA: Vorrei tornare sul discorso "Zzap!" Non so se lo avevate mai saputo, ma in Italia c'era stata una lunghissima polemica da parte di molti lettori, che non volevano "The Terminal Man" (ndr: il fumetto di Oliver Frey contenuto in "Zzap!") nella rivista... non lo capivano! Era apparso già dal primo numero di "Zzap!" ed era rimasto forse per 10 o 12 numeri. Già dal terzo o quarto numero i lettori scrivevano lettere dicendo che non aveva niente a che fare coi videogame, che la rivista era piccola e dunque il fumetto era spazio sprecato che si poteva usare per più recensioni. Ave-

in questa pagina: "Street Fighter II: The fighters gather"

vate mai saputo di questo?

OLIVER: No, assolutamente no! Beh comunque poi è finito, no? Haha!

LUCA: Purtroppo sì, io lo adoro! Ma invece i lettori dello "Zzap!" inglese lo apprezzavano? So che è un capolavoro editoriale addirittura stampato come libro a sé stante. Ha avuto dei fans in Gran Bretagna? Che tipo di responso avete avuto dal pubblico?

ROGER: Oh sì eccome, ha avuto molto successo! In realtà ci fu qualche giusta obiezione sul fatto di pubblicarlo anche su "Zzap!" ma comunque in generale i commenti erano positivi.

LUCA: Oliver, come mai non hai più scritto fumetti di questo genere, pieni di contenuti così potenti dal punto di vista del rapporto tra l'uomo e la macchina?

OLIVER: Non ho mai avuto tempo, haha! Ma poi, sai, Terminal Man è stato scritto da qualcun altro, era l'editore di "2000 AD" (ndr: Kelvin Gosnell). Lui ha scritto la storia, io l'ho adattata per farla un po' più cinematografica. Dopo il primo racconto ho cominciato a scrivere io una seconda storia, ma è durata solo due o tre episodi e poi ho dovuto smettere, non avevo più tempo...

LUCA: Hai pubblicato questa storia o è rimasta solo per te?

OLIVER: Sì, sulle nostre riviste. C'erano lettori a cui piaceva molto e qualcuno ancora continua a chiedermi se pubblicherò mai la fine di questa seconda storia. È la storia del Terminal Man che si risveglia.

LUCA: Che bello! E dunque la troviamo su "Zzap!64"?

ROGER: Sì, su tre numeri di "Zzap!" e "Crash". Infatti "Terminal Man" era apparso per la prima volta su "Crash" e poi venne ripubblicato anche su "Zzap!" Lo pubblicammo su "Crash" per un anno intero, e subito dopo lo proponemmo sul primo numero di "Zzap!" e poi continuammo anche lì per un altro anno. Ed alla fine Oliver disse: "bene, ora è tempo di scrivere il seguito"... ma poi si fermò, non aveva più tempo e poi c'erano anche tante altre ragioni...

LUCA: Torniamo agli home computer. Immagino che il vostro preferito sia lo Spectrum, giusto?

ROGER: Dal punto di vista emotivo sicuramente, non dal punto di vista tecnico. Ti direi... se pensi alle grandi compagnie in Inghilterra, non so, mi vengono in mente giganti come la IBM, quelle compagnie che già da quegli anni producevano hardware e software. I loro computer avevano un sacco di RAM e ROM a disposizione ed i programmatori erano così pigri... Invece quelli dello Spectrum dovevano fare tutto con pochissime risorse. Se ci pensi, mi viene in mente una cosa presa dal documentario "From Bedrooms to Billions" (ndr: traduzione "Dalle camerette ai miliardi") e cioè che oggi hai questi piccoli dispositivi con Android. Vanno a batteria e non hai bisogno di altro, hai tutti i servizi inclusi e sempre pronti. Dunque decisamente preferisco lo Spectrum, i programmatori erano molto più astuti, perfino in confronto a quelli che lavoravano col Commodore 64 che aveva un ambiente di sviluppo migliore e più memoria.

OLIVER: La prima cosa da dire è che io non ho mai giocato. Mi divertivo a guardare gli altri giocare ed alla fine non ho mai avuto modo di decidere quale preferisco. Io facevo le copertine. Per me il "gioco" consisteva nell'immaginare i giochi. Ma non lo avrei mai fatto se non mi fosse piaciuta l'idea dei giochi in sé, naturalmente, ma purtroppo non ho quasi mai giocato a niente tranne forse "Atic

◄ Oliver autografa due numeri di "Zzap!" all'amico Elio

Oliver rifinisce una tavola ►
di "The Terminal Man" (1984)

Atac" (ndr: per Spectrum). Ho dovuto finirlo perché dovevo disegnare la mappa delle locazioni, da pubblicare sulla rivista, altrimenti i lettori non potevano andare avanti col gioco. Ai lettori piaceva vedere questo tipo di disegni, le riviste erano popolate e vive, adoravo leggere le lettere.

MAURO: Hai conservato qualcuna di queste lettere?

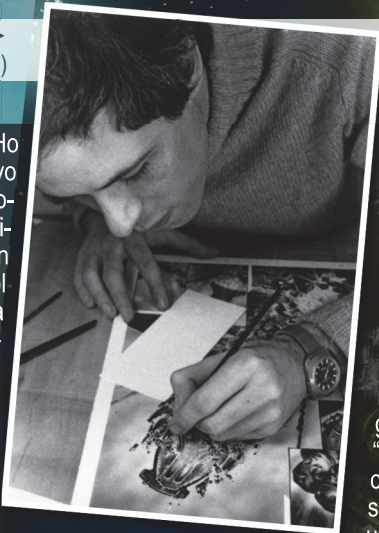
OLIVER: Solo alcune, sai ogni mese ne arrivavano interi pacchi! Era una bellissima sensazione.

MAURO: Vi aspettavate un successo del genere?

OLIVER: No, non così grande. Non avremmo mai immaginato un simile effetto. Ci sono oggi così tanti programmatori, che hanno iniziato leggendo "Crash" o "Zzap!" e se non lo avessero letto magari non lo sarebbero mai diventati... chissà!

ROGER: Considerate che, già dal primo numero, "Crash" vendette molto bene. Anche se poi per il secondo numero non abbiamo mai saputo i volumi di vendita perché il distributore, insomma quello che ci aveva incoraggiati ad iniziare... andò in bancarotta! Non aveva i soldi per mandarlo in stampa. Fummo fortunati perché la ditta che faceva la distribuzione si offrì di prestarci il denaro per stamparlo.

LUCA: Caspita, siete stati molto temerari a continuare tra tutte queste difficoltà! I risultati però erano molto incoraggianti, no?

ROGER: Certamente, e dopo circa un anno dal nostro inizio, "Crash" fece l'ingresso nell'auditing che veniva fatto dalla "ABC", che sta per "Audit Bureau of Circulation" (ndr: società britannica che fornisce statistiche sui volumi di vendita delle riviste). All'incirca circa dopo il numero 20 vendevamo 120.000 copie al mese che era davvero tanto!

MAURO: Ancora una domanda. I nomi di "Crash" e "Zzap!" da dove derivano? Dai fumetti?

OLIVER: Nel caso di "Crash" dovevamo decidere un nome per la rivista, ma fu facile in quanto era già il nome del nostro catalogo "mail order". Volevamo un nome che riguardasse i computer ma sai, in effetti "Crash" non è proprio una parola molto adeguata! Ho tenuto il nome appunto perché era già stato registrato dalla nostra società.

ROGER: Sì, i lettori pensavano "ci avete fregati, questo nome non c'entra niente coi computer!", haha! Ma aveva il vantaggio di essere un nome breve e immediato, un po' come le parole dei fumetti: bang! o crash!
Quando poi qualcuno ci chiedeva: "la rivista sul Commodore, poi come la chiamerete?"...ra non so come spiegartelo in italiano, ma c'è una frase inglese: "Crash! Bang! Wallop!" E noi in origine pensavamo di chiamare "Bang" la rivista per il Commodore, e "Wallop" quella per Amstrad, ma Chris Anderson (ndr: editore di "Zzap!64") ci disse che non aveva nessuna intenzione di vendere un giornale col nome "Bang", haha! E dunque alla fine ci piaceva il nome "Zzap!" e lo abbiamo usato.

LUCA: Beh anche il nome "Amtix!" ha un nome un po' curioso... suona appunto come "antics" (ndr: "bizzarro" in inglese). Era una cosa voluta?

ROGER: "Amtix!" è proprio un nome difficile ma c'è una storia dietro. Sapete, Alan Sugar (ndr: fondatore della "Amstrad") avrebbe denunciato chiunque utilizzasse la parola "Amstrad" all'interno del nome di qualche rivista. E dunque non potevamo chiamare il nostro giornale "Amstrad-qualcosa".

MAURO: ...un po' come ha fatto Sony per la

in queste pagine: "Myth", "Leaderboard Golf" e "Head over Heels"

"Playstation" per le riviste non ufficiali!

OLIVER: Esatto, ma anche Nintendo ha fatto così.

ROGER: Abbiamo dovuto chiamare "N-Force" la nostra rivista dedicata al Nintendo. "Amtix!" aveva effettivamente un suono un po' asciutto. Ma il ragazzo che doveva occuparsi dell'editing della rivista era venuto da noi dicendo: "Ho un programma con un algoritmo che fa gli anagrammi!". E abbiamo impostato il programma per mischiare la parola "Amstrad" con altre che ci sembravano interessanti, scartando nomi già esistenti come "Amstrad Action". ed "Amtix" è stata la cosa migliore venuta fuori da quell'algoritmo! Tuttavia sapete, oggi non sono più tante le persone che ricordano "Amtix!"

LUCA: Per quanto tempo è stata pubblicata?

ROGER: 19 numeri, incluso il numero zero che venne dato in omaggio con "Zzap!".

LUCA: Ritenete di aver messo lo stesso entusiasmo in "Amtix!" come faceste con le altre riviste? Avevate seguito una normale procedura, oserei dire "standardizzata" per l'avvio delle riviste, magari ritenendolo giusto un compito come un altro da portare avanti, oppure c'era anche tanta passione?

OLIVER: Dunque, a quel tempo per esempio Roger non era redattore di "Amtix!" ma solamente il suo direttore editoriale.

ROGER: A quel tempo, come redattore di Zzap! stavo cercando di fare in modo che Gary Penn prendesse il mio posto. Nel caso di "Amtix!" ho avuto molto poco a che fare in realtà.

OLIVER: Forse i direttori consentivano ai loro assistenti di dargli una mano....

ROGER: ...e c'era Graeme Kidd, editore di "Crash", che era anche un buon manager editoriale, così come anche Jeremy Spencer editore di "Amtix!" Loro due in particolare hanno dovuto letteralmente calibrare la linea editoriale di "Amtix!" prima della sua uscita. Avevamo stabilito una regola generale alla Newsfield cioè quella di seguire idee buone e solide.
Per la rivista sull'Amstrad non sono sicuro di come sarebbe andata. Jeremy come editore era meno interessato ai giochi, voleva mostrare che il CPC era una macchina seria per il mercato "business", e questo aveva generato molti conflitti, insomma l'inizio non era dei migliori. Invece per quanto riguarda Chris Anderson e la sua casa editrice "Future Publishing", che pubblicava "Amstrad Action" come prima rivista, lui aveva una grande passione, e lo dimostrò. E si assunse anche il rischio di includere la parola "Amstrad" nel nome della rivista, rischiando un'azione penale - che per sua fortuna non arrivò!

▲ Roger al lavoro con il fido "Mac II" ed una *imagesetter* (1988)

LUCA: Vorrei farvi una domanda a cui tengo in modo particolare. Di cosa siete maggiormente orgogliosi nella vostra carriera?

ROGER: Dunque, probabilmente il fatto stesso di aver fondato "Crash", almeno per me è così, non so per Oliver. Non era semplice fare una rivista nel 1984, perlopiù a Ludlow dove tutti usavano le macchine da scrivere, magari annotando quale testo andava fatto in grassetto e quale in corsivo, poi portando tutto a Londra per tornare dopo una settimana con le recensioni finalmente impaginate e pronte da stampare.
Fare questo tipo di lavoro costava 2.500 sterline a numero e allora pensammo che potevamo farlo

in queste pagine: "Beyond the Ice Palace" e "Paradroid"

anche da soli. A quel punto acquistammo delle workstation "Apricot", alcune stampanti istantanee ed una macchina tipografica. Avevamo trovato un sistema che ci permetteva di inviare i dati dalle "Apricot" a velocità raddoppiata per poi convertirli in digitale.
Infine acquistammo una macchina per fotolitografia ed iniziammo la produzione. Poi nel 1987 passammo al "Mac II" che era ottimo per quello, e ci usavamo "Quark Express". Siamo stati fra i primi a processare le immagini con "Photoshop" in un ambiente di sviluppo per la stampa. Le immagini venivano separate in formato CMYK in modo professionale

OLIVER: E soprattutto potevamo fare tutto da soli!

ROGER: Ed infatti il terzo numero di "The Games Machine" è stato praticamente il primissimo giornale a colori al mondo ad essere prodotto interamente in ambiente "desktop". Ecco, di queste cose sono molto orgoglioso.

LUCA: Caspita, un'autentica rivoluzione editoriale! E tu invece, Oliver?

OLIVER: Per me il fatto stesso che le riviste abbiano avuto così tanto successo è fonte di grande soddisfazione. Ma anche il fatto delle copertine, che sono state così apprezzate. Ho fatto così tante illustrazioni per "Zzap!"...

ROGER: Ma anche il fatto di ricevere così tanto feedback quando andiamo agli eventi dedicati ai videogiochi. Tante persone che oggi lavorano come game designer, o grafici, oppure fumettisti, che si sono appassionati grazie alle nostre riviste tanti anni fa. Tutto questo è straordinario...

OLIVER: ...e pensi che quelle persone hanno avuto successo anche grazie a te!

ROGER: Talvolta vengono e ti dicono: "Zzap! ha cambiato la mia vita!", oppure "Crash ha cambiato la mia vita". Ed è fantastico.

LUCA: Capisco che è strano perché voi siete persone riservate, e forse non vi aspettavate un simile successo e l'influenza che avete avuto su una intera generazione - a cui io e Mauro apparteniamo. Ciascuno di noi ha trovato il proprio percorso attraverso la lettura dei giornalini. Chi è diventato artista, chi programmatore e chi giornalista... questa è una cosa di cui ci sentiamo di dovervi ringraziare. Alla fine non erano solo "giornaletti", c'era tanto di più!

OLIVER: Sai, lo scorso anno ad una di queste retro-manifestazioni, sono stato avvicinato da un ragazzo che mi ha detto "Grazie di cuore, perché la sola cosa bella della mia vita è stato passare l'infanzia a leggere le vostre riviste. Ho avuto un'infanzia molto infelice". Ecco, questo è stato molto toccante per me.

ROGER: Assolutamente. Ma per fortuna ora ha anche lui una famiglia che lo adora.

LUCA: Grazie di cuore per la vostra disponibilità e per averci dato questa bellissima occasione per conoscervi meglio. I nostri lettori ne saranno felici.

RINGRAZIAMENTI

Un sentito ringraziamento a Federico Salerno per avere reso possibile l'intervista, Andrea Pierdomenico per il servizio fotografico e Dilyar Barat per il prezioso aiuto nel riversamento dell'audio originale. Infine grazie a Roger ed Oliver per avere fornito le foto d'archivio e le le *cover art* in formato digitale.

Da sinistra a destra: ►
Luca, Roger, Oliver e Mauro

L'ALTRA FACCIA DI...

Il "mega-direttore" più amato e celebrato dell'edizione italiana di "Zzap!" ci regala una lezione pratica su come veniva realizzata la rivista, sugli strumenti che utilizzava e soprattutto con quanto coraggio abbia intrapreso il compito di rivoluzionarla!

di Bonaventura "BDB" Di Bello

Nelle interviste che ho rilasciato negli anni, quando mi si chiedeva di raccontare quel fantastico periodo cui siamo tutti in qualche modo affezionati, ho soltanto in qualche rara occasione accennato all'aspetto del lavoro di realizzazione "tecnica" di Zzap!, quella che seguiva la fase redazionale e che potremmo definire la "post-produzione" di ogni numero della rivista.

Anche in questa occasione svelerò dei retroscena inediti, sperando nel frattempo di non annoiarvi troppo con dettagli tecnici. Ma facciamo un passo indietro…

IN PRINCIPIO ERA IL MACINTOSH

Non avrebbe molto senso cominciare direttamente dal mio ingresso nella gestione di Zzap! senza menzionare la mia passione, già ampiamente maturata negli anni precedenti, per quello che all'epoca era già il "sogno proibito" di molti informatici e amanti della tecnologia in generale: il "Macintosh" di Apple.

Pur avendo mosso i miei primi passi da informatico sugli *home computer*, avevo già studiato la programmazione usando dei computer ITT 3030 con sistema operativo CP/M ed ero affascinato da qualsiasi oggetto che avesse una pur minima parvenza di calcolatore, compresi quelli in kit. La leggendaria enciclopedia a fascicoli "Il Mio Computer", che dopo "BASIC" di Curcio avevo divorato famelicamente dalla prima all'ultima pagina, aveva allora al suo interno le schede di numerosi modelli di home e personal computer, fra cui quelli di Apple.

Ad alimentare i miei sogni lussuriosi di poter mettere le mani su queste macchine da sogno (per il costo proibitivo, più che altro) c'erano anche riviste come "MC Microcomputer", altra leggenda del settore editoriale informatico di allora, dove ogni recensione di un nuovo computer diventava per noi "nerd" degli anni Ottanta l'equivalente delle feste natalizie per un bambino.

Ma più di ogni altra fonte di informazione, in quel periodo così magico e vivo, la trasmissione "BIT - Storie di Computer" condotta dal grande Luciano De Crescenzo ebbe il merito (o la colpa) di farmi innamorare definitivamente del Macintosh che proprio in quell'anno, l'*orwelliano* 1984, faceva la sua comparsa sul mercato.

Ma cosa c'entra tutto questo con Zzap!? Molto più di quanto immaginate, come scoprirete fra poco…

AVVENTURE, RIVISTE E… "DTP"?

Quando ero a Milano per lavorare sulle "avventure" mi fu impossibile resistere alla tentazione di recarmi in un negozio che aveva un Mac in esposizione e chiedere sfaccia-

◄ BDB programma una delle sue numerose avventure (1986)

La famigerata "Reprocamera" ►

tamente al commesso di farmelo provare. Non immaginavo che, da lì a poco, lo stesso editore che pubblicava i miei giochi mi avrebbe proposto di lavorare alla realizzazione di Zzap! chiedendomi di fornirgli, oltre a una risposta, anche informazioni su cosa c'era da acquistare per allestire l'area di "produzione grafica" della rivista.

Ricordo ancora la domanda che mi fu posta dall'editore: "Di Bello, se la sentirebbe di fare una rivista?" Per me "fare una rivista" era qualcosa di totalmente nuovo, ma conoscevo bene la mia passione per il digitale e per la stampa nello stesso tempo, quindi mi documentai sull'allora nascente "DeskTop Publishing" e fornii all'editore un elenco sommario dell'hardware e del software necessari per la realizzazione della fase grafica della rivista.

COME SI "FA" UNA RIVISTA

Ricordo ancora il giorno in cui mi recai, insieme all'editore, in un negozio per "ordinare" il Macintosh SE, il monitor Radius A4 verticale in b/n, lo scanner Apple a 16 toni di grigio, la stampante Apple LaserWriter II e il software di grafica e impaginazione che sarebbero diventati l'attrezzatura dell'area "grafica" della nuova redazione.

Nelle settimane seguenti mi rinchiusi praticamente in ufficio per acquisire le competenze che mi avrebbero permesso di "costruire" le pagine di Zzap! avendo accettato la responsabilità di gestire *in toto* la rivista, che lo Studio Vit stava per abbandonare.

Mentre, quindi, traducevo e scrivevo i contenuti di un numero che doveva ancora nascere, imparavo a impaginare, scannerizzare, stampare e soprattutto interfacciarmi con la mitologica figura del "fotolitista", che si sarebbe occupato di creare le pellicole per la stampa a colori di Zzap! con la tecnica della quadricromia, fotografando con la "reprocamera" le pagine che io stampavo dalla LaserWriter e sulle quali incollavo le mitiche "faccine", annotando le percentuali di colore per testo, riquadri e pagine.

I testi confluivano nel Mac dopo vere e proprie acrobazie "da nerd", trasferendo da floppy del C64 dopo il passaggio su Amiga, da Atari ST e persino da computer a cassette Epson grazie al cavo seriale con interfaccia "null modem" che avevo realizzato io stesso e al software di conversione "Rosetta") su Mac.

Su quelle pagine mancavano le foto, che il fotolitista scannerizzava con un costosissimo laser a tamburo dalle diapositive (per i contenuti tradotti) o dalle polaroid che in redazione venivano scattate con il famigerato "imbuto" di cartone nero (per i contenuti realizzati in Italia).

La copertina, ultimo tassello del puzzle, nasceva dalle pellicole degli *artwork* originali di Oliver Frey e dai titoli che creavo a fine lavoro redazionale, aggiungendo alcune foto se possibile. Per la copertina il fotolitista usava l'allora costosissimo "cromalin", una stampa lucida a colori fedele al risultato finale, mentre le bozze di stampa delle pagine erano prodotte in toni di grigio sulle terribili "cianografiche", imbevute di ammoniaca al punto da risultare quasi tossiche se sfogliate troppo a lungo.

In tutto questo intenso lavoro redazionale e tecnico, che inizialmente svolsi da solo e occupò intere giornate e varie nottate, risplendeva l'entusiasmo e la passione con cui si permetteva a una rivista come Zzap! di prendere vita giorno dopo giorno, mese dopo mese, numero dopo numero. Come dimenticarlo?

BDB durante la produzione di "Gigabyte" (1994) ►

STORIE DA UNA REDAZIONE

Abbiamo chiesto agli ex membri della mitica redazione italiana di Zzap! di mandarci un breve pensiero, un ricordo o un desiderio mai realizzato durante la loro esperienza giornalistica di quegli anni, magari corredato da qualche fotografia. Il guaio è che alcuni di loro hanno creduto che facessimo sul serio. Ed ora che si fa?

Onorato ed orgoglioso. È questo che provo quando ripenso a quel periodo della mia vita, ormai risalente a ben 25 anni fa.

Aver fatto parte della redazione di Zzap! (e TGM). Avere conosciuto ed essere diventato amico di personaggi come BDB, Matteo, Simone, Antonello, Marco, Giorgio e tanti tanti altri compagni di avventura che da quel momento hanno condiviso avvenimenti felici e anche infelici e che anche oggi posso chiamare amici. L'alchimia che si respirava in quella redazione, la passione che traspariva ed arrivava... è questo che più di ogni altra cosa rende un progetto qualsiasi un successo come è stato Zzap!

Ma non perdiamoci solo nei ricordi. Gli anni hanno portato compagni di nuove e mirabolanti avventure come Mauro Corbetta, l'ideatore di "RetroEdicola". Senza di lui oggi non avreste in mano questo pezzo di storia celebrativo.

RetroEdicola è un progetto che ho appoggiato fin da subito in ogni modo che mi fosse possibile. È l'anello di congiunzione tra il vecchio mondo cartaceo a noi caro e il futuro digitale che è ormai la nostra realtà quotidiana.

Impossibile non negare l'importanza della conservazione della memoria storica, tanto più in settori come quello a cui noi siamo appassionati: il videogioco. Per molti anni è stato considerato un'arte "minore" e solo oggi sta iniziando ad occupare nel mondo l'importanza che merita, quella già riconosciuta alle altre arti "tradizionali" come la musica, la scrittura, il teatro e le più recenti come il cinema.

L'appoggio a RetroEdicola e ad altri progetti di conservazione e diffusione della memoria storica del videogioco e dell'informatica mi ha portato a fondare, insieme ad altri coraggiosi appassionati, un'associazione culturale che oggi abbraccia questi progetti e li promuove: "RetroCampus".

Ma non posso chiudere questo piccolo pezzo introduttivo senza ringraziare l'unico ed inimitabile Luca "MADrigal" Antignano, appassionato autore digitale che porta avanti la migliore tradizione dei redattori senza macchia e senza paura di lavorare (gratis) per creare capolavori come quello che stringete fisicamente ora nelle vostre mani (o leggete digitalmente nel vostro *e-device* preferito).

Vi lascio ora agli scritti di tanti amici a cui io e "MAD" abbiamo "amabilmente" rotto le scatole per condividere ricordi ed avvenimenti di quel fortunato periodo.

Grazie a tutti, e buon divertimento!

Carlo Santagostino

Una prova fotografica di Carlo ► per il proprio "ritratto" redazionale

L'inedito "The Amazin' George" disegnato da Carlo Santagostino per Zzap! ►

Un ricordo della redazione di Zzap! Hai detto niente...

Potrebbe sembrare facile scegliere, magari tirando fuori alcune situazioni divertenti che metterebbero in cattiva luce (come se ce ne fosse bisogno) chi ai miei tempi - si parla del 1989, faceva parte di un gruppo di folli smanettoni. Sarebbe una mancanza di rispetto per gente del calibro di Bonaventura Di Bello, Stefano Gallarini, Marco Auletta o Fabio Rossi. In fin dei conti, il vecchio adagio non sbaglia mai: "I panni sporchi si lavano in famiglia."

Quindi se proprio devo ricordare qualcosa che ormai non fa più parte del quotidiano di migliaia di ragazzi che cercano lavoro in Italia, scelgo il modo in cui ho iniziato la mia collaborazione lavorativa con la redazione di Zzap!

Da bravo italiano medio, ogni giorno leggevo la Gazzetta dello Sport. Non solo i risultati dell'Inter ma anche gli annunci di lavoro. Vado a memoria: "Cercasi appassionato di videogiochi a cui piace scrivere."

Telefono immediatamente. Un piacevole colloquio con Stefano Gallarini, principalmente le domande vertevano sul fatto che avessi un C64 o un Amiga, ed era fatta. C'è poco da dire... erano altri tempi - bisogna ammetterlo, e non solo per grafica e bit!

Giorgio Baratto

La prima versione di questo mini-contributo era piena di ricordi toccanti che non avevo mai condiviso con nessuno, ma risultava tre volte più lunga del massimo consentito. Peccato: erano davvero belli. Del resto va sempre così… quando si progetta una rivista si teme di non riuscire a raccogliere abbastanza materiale per riempirla, eppure ci si ritrova puntualmente a dover scartare un sacco di roba interessante.

Naturalmente era così anche per Zzap! I giochi che sceglievamo di recensire erano i migliori (o quelli davvero terribili...), ma in fondo anche quelli più famosi. In una dimensione parallela c'è invece una redazione di Zzap! che preferiva i titoli strani, magari riusciti solo a metà ma che incarnavano del tutto lo spirito pionieristico di quegli anni. Le sue riviste oggi sarebbero preziosissime per capire meglio gli albori dell'attuale fenomeno del gaming - come lo chiamate voi giovinastri.

Non solo Minter, ma un'orda di psicopatici che sperimentavano con le tastiere. Io, per dire, avrei recensito "Moondust": un giocoide incomprensibile fatto da un tale di nome Jaron Lanier, lo stesso che poi s'è inventato la realtà virtuale. E un godzilliardo di altri titoli che ormai non si ricorda più nessuno, ma lo spazio per ricordarli è finito.

Fabio Rossi

Un preziosissimo cimelio: il regolamento redazionale! ►

Dubbi? Incertezze? Bennato direbbe "Abbi Dubbi", ma in questo caso meglio di no. Perciò, d'ora in poi di tutto questo...

NON SI DISCUTE!!!

1) Chi fa una recensione per ZZAP! la fa per **TUTTI** i formati a otto bit ma **NON NECESSARIAMENTE** per i 16-bit e viceversa. Questo per motivi di consegne e incasinamenti vari.

2) Chi recensisce un gioco per ZZAP! deve fare come minimo **DUE** commenti (update escluse).

3) Se dovete attaccare dei poster, usate delle puntine e le scatole dei giochi CTO

4) **NON IMBOSCATEVI IL SOFTWARE**. Chi prende qualcosa lo deve annunciare pubblicamente e fare domanda in triplice copia nonchè riportarlo **MASSIMO** una settimana dopo pena visione forzata di "Piccoli e Grandi Fans".

5) Nelle recensioni per ZZAP! scrivere sempre le voci della [...] "PRESENTAZIONE") in [...]

Reynaud, Rossetto e Calzetta si riposano dopo le fatiche videoludiche! ►

È uno scandalo! Condividi!1!!1!1!

Urliamolo a tutti: è uno scandalo! Bisogna indignarsi! La povera gente deve fare anni di studi e gavetta per trovare un mestiere serio e c'è chi che passa davanti a tutti, grazie a conoscenze e favori! Sentite cosa dice un redattore pentito: "Sì, è vero. Ho usato una scorciatoia. Niente concorsi, niente curriculum, niente colloqui. Io sono diventato redattore di Zzap! perché ho lasciato vincere Marco Auletta (eminenza grigia della Xenia) al Photon di Lissone!"

È così che la Ka$ta sceglie i suoi adepti! Condividi!!!!1!1!! E la colpa è di Fabio Rossi (gran cerimoniere) che ha illustrato i meccanismi perversi per l'ingresso privilegiato (alzare il telefono e chiamare in redazione), nonché organizzato la perversa serata in cui anche altri loschi figuri si riunirono per discutere affari videoludici, in un'orgia di fumogeni, pistole laser e capelli sudati!

Sì... Perché ai tempi la maggior parte di loro aveva ancora tanti capelli e i caschi erano di plastica.

P.S.: è una storia vera. Dopo un colloquio con Stefano Gallarini, ai tempi caporedattore di Zzap!, e ben tre dischetti con recensioni di prova andati persi, sono entrato in redazione perché ho conosciuto Marco Auletta (che non ha perso la mia recensione di prova) e devo ringraziare Fabio per aver dato inizio a tutto. ;)

Giancarlo Calzetta

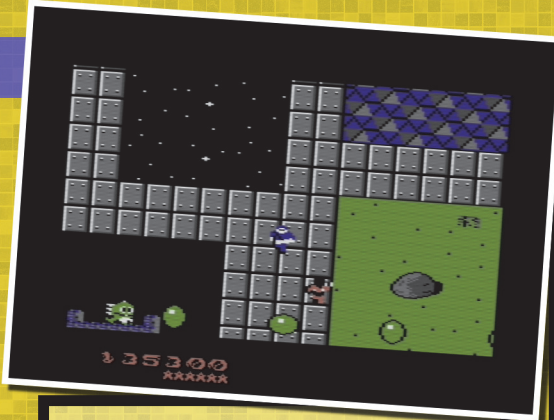
Duecento parole per descrivere Zzap! Eh? E per giunta senza parlare delle solite cose. Vabbè, allora sapete che vi dico? Vi parlerò di quella volta che decisi - a rivista serenamente trapassata - che in fondo avevamo ancora qualcosa da dire e che, con il web ancora in fasce, Internet fosse il posto migliore per farlo.

Le primissime persone a cui sottoposi il progetto, raccogliendo un entusiasmo immediato, furono Giancarlo Albertinazzi e Davide Corrado. Ci trovammo nella ridente località di Verbania, sul tavolino soleggiato di un bar, e mi ero portato dietro alcune stampate delle poche pagine in HTML (1.0!) che avevo realizzato con Paint Shop Pro e Frontpage, oltre a un PC portatile su cui potevo mostrare il tutto "in locale".

Di lì a poco avrei presentato il progetto al buon Roberto Ferri, uno dei padri della Xenia, e saremmo entrati online diventando per un paio d'anni un ottimo punto di riferimento per videogiochi, emulatori e grafica 3D.

L'aspetto più tragico del sito furono le immagini inclinate di 5°, com'erano sulla rivista: per farle, il trucco consisteva nell'uso di GIF rese opportunamente trasparenti che però riducevano la resa dei colori - le PNG dovevano ancora essere inventate. Bom, sono duecento parole. Visto?

Paolo Besser

◄ L'infaticabile "Paolone" Besser ai tempi di Zzap! e Bovabyte

◀ Il mitico "Arcade Time" di AJ realizzato con il "S.E.U.C.K."

Creare uno "shoot'em up" era un sogno. Per questo io e l'amico Giuliano non ci abbiamo pensato due volte: il "S.E.U.C.K." era lo strumento perfetto per raggiungere il nostro scopo!

Ci sono volute molte settimane di lavoro: mentre Giuliano si districava con la grafica creata con "Deluxe Paint" su Amiga e rifinita con "Koala Paint" su C64, io mi occupavo dei livelli del gioco. L'obiettivo era fare in modo che "Arcade Time" fosse un omaggio ai videogiochi che più ci avevano appassionato negli ultimi anni e rappresentasse una vera sfida anche per i giocatori più esperti.

Infine il gioco era pronto, aveva una sorta di "storia" e si presentava bene in ogni dettaglio: bisognava solo mostrarlo al mondo. Quale occasione migliore del concorso indetto da "Zzap! Italia"?

Con questa intenzione misi da parte la vergogna e la timidezza e mi presentai alla porta della redazione, un pomeriggio di fine anni '90.

BDB mi accolse molto cordialmente in redazione e dopo avergli mostrato il gioco ed aver chiacchierato un po', era chiaro quello che volevo fare: scrivere per la rivista!

Lì è cominciata la storia di "AJ", l'unico redattore con l'immagine di spalle. Perché va bene scrivere su una rivista, ma la timidezza da *teenager* resta!

Antonello Iannone

Ciao a tutti! Purtroppo i ricordi relativi a Zzap! (nonostante i miei sforzi) sono rimasti un po' fumosi.

Il progetto iniziò dopo la conclusione di "Video Giochi", la prima rivista in Italia a parlare di videogiochi e che pagò la crisi delle console e la nascita dei computer a 8-bit.

La nostra linea era di fare una rivista che sembrasse il più italiana possibile nonostante fosse inizialmente soprattutto una traduzione di quella inglese. Insieme alla rivalità tra C-64 e Zx Spectrum ci fu l'introduzione di una nuova terminologia: il termine "shoot'em up" divenne sparatutto, "beat'em up" divenne picchiaduro. Il tutto era frutto della genialità del "Giovanni Brera" di Videogiochi: Riccardo Albini.

Iniziato il processo produttivo, che vedeva l'abbandono della fotocomposizione tradizionale con il primo utilizzo del DTP per impaginati e pellicole, l'editore decise di portarsi la rivista in casa.

Allo Studio Vit decidemo di provare un'altra strada e fummo affascinati da una rivista che iniziava a parlare di 16-bit e non solo di giochi: grafica, animazione, realtà virtuale.

Così nacque "K". Ma questa è tutta un'altra storia!

Alberto Rossetti

La redazione di Retroedicola porge le proprie scuse agli ex redattori di "Zzap!" non coinvolti in questa iniziativa. Sarebbe stato fantastico averli tutti in questa rubrica ma lo spazio era proprio pochissimo.
Ci assumiamo la responsabilità di aver deluso i nostri amatissimi "zappatori" esclusi e promettiamo solennemente di coinvolgerli in future iniziative!
In ogni caso... grazie di cuore a tutti voi!

*Tra i tanti progetti amatoriali dedicati a "Zzap!", vale la pena menzionarne uno in particolare, tutto italiano.
Nato dall'esigenza di valutare la fedeltà del "RAINE", emulatore di giochi da bar marchiati Taito, si è evoluto al punto di avere rubriche innovative vantando la collaborazione di ex membri dello staff di "Zzap!64".*

La storia di "Zzap!Raine" ebbe inizio nel 2002. Pensavo ai numerosi giochi arcade emulati dal MAME e dal RAINE: in fondo non tutti erano dei capolavori. Anzi, alcuni erano proprio pessimi ed altri emulati in modo scadente. Serviva una guida in quella infinità di vecchi giochi, che potesse dare almeno un'idea sulla bontà ludica e valutare quanto i giochi emulati fossero fedeli agli originali.

Nell'epoca d'oro del Commodore 64, la guida di riferimento per moltissime persone nell'acquisto di un gioco era "Zzap!" È bastato quindi portare la sua anima dentro una *webzine* specializzata nelle recensioni dei giochi emulati dal RAINE. Non a caso adottammo lo stesso metodo di valutazione della rivista ispiratrice, con l'aggiunta di un voto sulla qualità dell'emulazione.

Il progetto Zzap!Raine ebbe così inizio, dapprima con due persone, molta fatica ed un PC Celeron a 800MHz per testare i giochi, realizzare la grafica e caricare tutto online. Dopo i primi numeri, lo staff aumentò e presero parte alla stesura degli articoli anche personaggi illustri della redazione inglese di Zzap!64. Tra questi cito il personaggio fittizio Lloyd Mangram, che riportammo in vita per dare voce alla sua classica rubrica: la posta dei lettori!

Una delle novità più grandi fu l'introduzione di una sezione dedicata ai giochi ad 8 e 16-bit. "Zzap!Test" conteneva le prove dei vecchi giochi per C64 e per altri *home computer* degli anni '80 come lo Spectrum e l'Amiga. In questa sezione si cercò di mantenere un aspetto grafico del tutto simile al giornale originale inglese. Zzap!Test fu effettivamente una vera e propria "rivista nella rivista".

Le cose da fare ed il tempo da dedicare a Zzap!Raine aumentarono in modo esagerato. Purtroppo non riuscivamo più a sostenere il peso di un vero lavoro editoriale, seppure retto da tanta passione. Decidemmo di chiudere la *webzine* dopo tre anni con ben 13 numeri pubblicati, 50 recensioni arcade e 15 speciali e rubriche dedicate.

Tuttavia è stato gratificante e mi inorgoglisce il fatto di avere, seppur per poco tempo, dato un piccolo contributo alla rinascita di Zzap!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Zzap!Raine è online all'indirizzo:
http://rainemu.swishparty.co.uk/zzapraine

L'incontro tra Zzap!Raine e Zzap!64 ►
Da sinistra: Stefano, Luca, Roger, Oliver e Liliana

Dall'alto al basso: Recensioni "vecchio" e "nuovo" tipo, "Zzap!Test" e "Blast from the Past" ►

Il tempo si è fermato su queste pagine ma tante cose sono cambiate... Per dirne una non faccio più la grafica e sono ora un'esperta di viaggi in Giappone! Ricordo di essere stata trascinata in questa avventura dall'entusiasmo di Stefano, mi sono divertita a curare tutta la parte grafica del progetto. Il top sono state le caricature (i diretti interessati hanno gradito!) e le copertine, dove ho potuto sbizzarrirmi grazie al mio amato PhotoShop!

Ammetto, non sono mai stata una grande videogiocatrice, ma grazie a ZZap!Raine ho scoperto una vera passione per Puzzle Bobble e Tiki the Kiwi! Alla prossima!

Lilana Vitalini

Per questo commento voglio orgogliosamente sfoggiare il ritrattino che Liliana disegnò per me nel 2002. Capelli neri, pizzetto e faccia da schiaffi. Sì, sono decisamente io - quasi 15 anni fa!

Ora i capelli sono brizzolati ed il pizzetto è sparito. La faccia da schiaffi invece è rimasta, insieme all'eterna passione per gli emulatori e per Zzap!

A costo di sembrare banale, vorrei esprimere quanto sia fiero di aver fatto crescere il *magazine* e di averne condiviso i successi e, purtroppo, anche la fine. Fortunatamente l'amicizia con Stefano, Liliana e gli altri dello staff ha resistito alla prova del tempo!

Luca "MADrigal" Antignano

Alcune splendide copertine disegnate da Liliana ▼